

CLÔTURE DU PROJET

Sommaire:

I/Bilan technique

II/Problèmes rencontrés

III/Écarts prévisions

IV/Mesures d'amélioration

V/Synthèse

I/Bilan technique

Nous sommes presque arrivés à la finalisation de la simulation du zoo fantastique. Cependant, la méthode de simulation des créatures rencontre des obstacles, et nous n'avons pas encore implémenté la limitation du nombre d'actions par intervalle de temps pour le maître du zoo.

La simulation des lycanthropes a été faite à moitié. Nous avons implémenté plusieurs méthodes présente dans l'énoncé le couple α et sa reproduction et une partie des hurlements a été faite. La gestion des rangs de domination et des interactions sociales entre les lycanthropes a été partiellement implémentée. Les mécanismes de hiérarchie au sein des meutes sont en place, notamment avec la définition du couple α , mais des améliorations restent à apporter pour affiner les interactions en fonction des différents niveaux de domination, des hurlements et des réponses entre les membres des meutes.

II/Problèmes rencontrés

Au cours du développement du Zoo Fantastique et de la simulation des lycanthropes, plusieurs obstacles sont apparus. La principale difficulté a résidé dans la contrainte de temps et la présence des partiels en parallèle du projet et de la courbe d'apprentissage tardive concernant certaines méthodes de conception. Cela a restreint notre capacité à approfondir certaines approches et à les intégrer pleinement dans le projet. Une autre difficulté majeure a été la gestion des transferts de créatures entre les enclos. La création dynamique d'enclos lorsqu'un enclos spécifique n'était pas disponible pour accueillir une créature s'est avérée complexe à mettre en œuvre dans le flux de la simulation. De plus, la méthode de reproduction, notamment pour la création de nouvelles créatures via la pondaison, a posé des problèmes. La nécessité de créer une nouvelle classe pour insérer correctement une nouvelle créature dans l'enclos des parents a compliqué la gestion de la reproduction des lycanthropes et des autres créatures.

III/Ecarts prévisions

Notre plan initial visait à finaliser les deux simulations, cependant, la complexité inattendue rencontrée lors de la simulation des lycanthropes a été sous-estimée. La méthode de simulation des créatures présente des dysfonctionnements notables, entravant la progression prévue du projet. De plus, une gestion moins optimale du temps disponible a impacté notre capacité à livrer l'intégralité des fonctionnalités à la clôture du projet. Ces défis imprévus ont nécessité davantage de temps et de ressources pour résoudre les problèmes rencontrés, ce qui a finalement restreint la réalisation complète de tous les livrables à la date de fin du projet.

IV/Mesures d'amélioration

Pour améliorer l'expérience utilisateur, une interface graphique aurait été une très amélioration, offrant ainsi une interaction plus immersive avec le zoo fantastique, il y aurait eu une meilleure interaction visuelle avec les enclos, les créatures et l'environnement du zoo en général. Notre acquisition tardive de certaines méthodes de conception de code a potentiellement limité l'optimisation de notre code. Avec une compréhension plus approfondie de ces concepts, une optimisation accrue du code aurait pu être envisagée, améliorant ainsi la performance globale de l'application.

Nous aurions pu élargir les interactions entre les créatures, en ajoutant des comportements spécifiques à chaque espèce ou des événements aléatoires, enrichirait également la dynamique du jeu. Ainsi qu'une gestion plus complexe des naissances et des décès, prenant en compte des facteurs génétiques ou des caractéristiques propres à chaque créature, ajouterait de la profondeur au cycle de vie des animaux fantastiques. De plus, en étendant les tâches du maître de zoo fantastique, comme l'introduction de missions spécifiques ou de défis, le jeu gagnerait en diversité et en complexité, augmentant ainsi l'intérêt du joueur.

Pour la simulation des meutes de lycanthrope nous aurions pu optimiser les algorithmes utilisés pour la gestion des hiérarchies de meutes et des interactions entre les lycanthropes et diversifier les interactions entre les différentes meutes et lycanthropes.

V/Synthèse

Notre objectif était de créer deux simulations : un zoo fantastique et une meute de lycanthropes. Nous avons presque terminé le zoo, mais la méthode de simulation des créatures a des problèmes et la gestion du temps du maître du zoo n'est pas encore implémentée. La simulation des lycanthropes est à moitié complétée, mais nécessite des ajustements pour les interactions et la reproduction.

Des obstacles de gestion du temps, de transfert de créatures entre enclos et de reproduction ont entravé la livraison complète des objectifs. Pour améliorer le projet, nous aurions envisagé une interface graphique, une meilleure optimisation du code, des interactions plus diversifiées entre les créatures, une gestion plus complexe des naissances et décès, ainsi qu'une extension des fonctionnalités du maître du zoo. Pour les lycanthropes, une optimisation des interactions.